

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
【部門区分】第 1 部門第 2 区分
【発行日】令和 7 年 6 月 13 日(2025.6.13)

【公開番号】特開 2024-29526(P2024-29526A)
【公開日】令和 6 年 3 月 6 日(2024.3.6)
【年通号数】公開公報(特許)2024-042
【出願番号】特願 2022-131844(P2022-131844)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】
【提出日】令和 7 年 6 月 5 日(2025.6.5)
【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】

20

【特許請求の範囲】
【請求項 1】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、
可動体と、
可動体制御手段と、を備え、

30

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、
前記演出実行手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示中において、遊技者に
動作を促す動作促進演出を行うことが可能であり、

前記特定の可変表示パターンは、

前記動作促進演出が実行されるまでの第 1 パートと、

前記第 1 パートの後に実行され、前記動作促進演出の結果が報知される第 2 パートと、
を含んで構成され、

前記可動体制御手段は、

前記可動体を第 1 期間動作させる第 1 動作制御パターンと、前記可動体を前記第 1 期
間よりも短い第 2 期間動作させる第 2 動作制御パターンと、で前記確認動作制御を行うこ
とが可能であり、

40

前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始される前の可変表示の終了直前
に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定の可変表示パターンに基づく
可変表示の実行中において前記第 2 動作制御パターンで前記確認動作制御を行って前記第
2 パートが開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を
行うことが可能であり、

前記保留記憶手段は、始動入賞が発生したことにもとづいて、所定数を上限として可変
表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶が

50

ある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

始動入賞が発生した場合、第1入賞時演出を実行可能であり、

始動入賞が発生した場合、第2入賞時演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、第1保留表示と、該第1保留表示と異なる態様の第2保留表示と、を含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、

前記所定数未満の保留記憶が記憶されている状況において、

第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保留表示を第1開始態様で表示開始し、第1途中態様に変化させた後に第1完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を第2開始態様で表示開始し、第2途中態様に変化させた後に第2完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1タイミングより後の第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保留表示を前記第1開始態様で表示開始し、前記第1途中態様に変化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第1完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を前記第2開始態様で表示開始し、前記第2途中態様に変化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第2完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2タイミングより後の第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保留表示を前記第1開始態様及び前記第1途中態様で表示することなく前記第1完了態様で表示可能であり、

前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を前記第2開始態様及び前記第2途中態様で表示することなく前記第2完了態様で表示可能であり、

前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、のいずれの場合であっても、前記第1入賞時演出を第1所定期間に亘って実行可能であり、

前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、のいずれの場合であっても、前記第2入賞時演出を第2所定期間に亘って実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(A)可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、

可動体と、

可動体制御手段と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、

前記演出実行手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示中において、遊技者に動作を促す動作促進演出を行うことが可能であり、

前記特定の可変表示パターンは、

前記動作促進演出が実行されるまでの第1パートと、

前記第1パートの後に実行され、前記動作促進演出の結果が報知される第2パートと、

を含んで構成され、

10

20

30

40

50

前記可動体制御手段は、

前記可動体を第1期間動作させる第1動作制御パターンと、前記可動体を前記第1期間よりも短い第2期間動作させる第2動作制御パターンと、で前記確認動作制御を行うことが可能であり、

前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始される前の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示の実行中において前記第2動作制御パターンで前記確認動作制御を行って前記第2パートが開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、

前記保留記憶手段は、始動入賞が発生したことにもとづいて、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

始動入賞が発生した場合、第1入賞時演出を実行可能であり、

始動入賞が発生した場合、第2入賞時演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、第1保留表示と、該第1保留表示と異なる態様の第2保留表示と、を含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、

前記所定数未満の保留記憶が記憶されている状況において、

第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保留表示を第1開始態様で表示開始し、第1途中態様に変化させた後に第1完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を第2開始態様で表示開始し、第2途中態様に変化させた後に第2完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1タイミングより後の第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保留表示を前記第1開始態様で表示開始し、前記第1途中態様に変化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第1完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を前記第2開始態様で表示開始し、前記第2途中態様に変化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第2完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2タイミングより後の第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保留表示を前記第1開始態様及び前記第1途中態様で表示することなく前記第1完了態様で表示可能であり、

前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を前記第2開始態様及び前記第2途中態様で表示することなく前記第2完了態様で表示可能であり、

前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、のいずれの場合であっても、前記第1入賞時演出を第1所定期間に亘って実行可能であり、

前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、のいずれの場合であっても、前記第2入賞時演出を第2所定期間に亘って実行可能である、

ことを特徴とする。

10

20

30

40